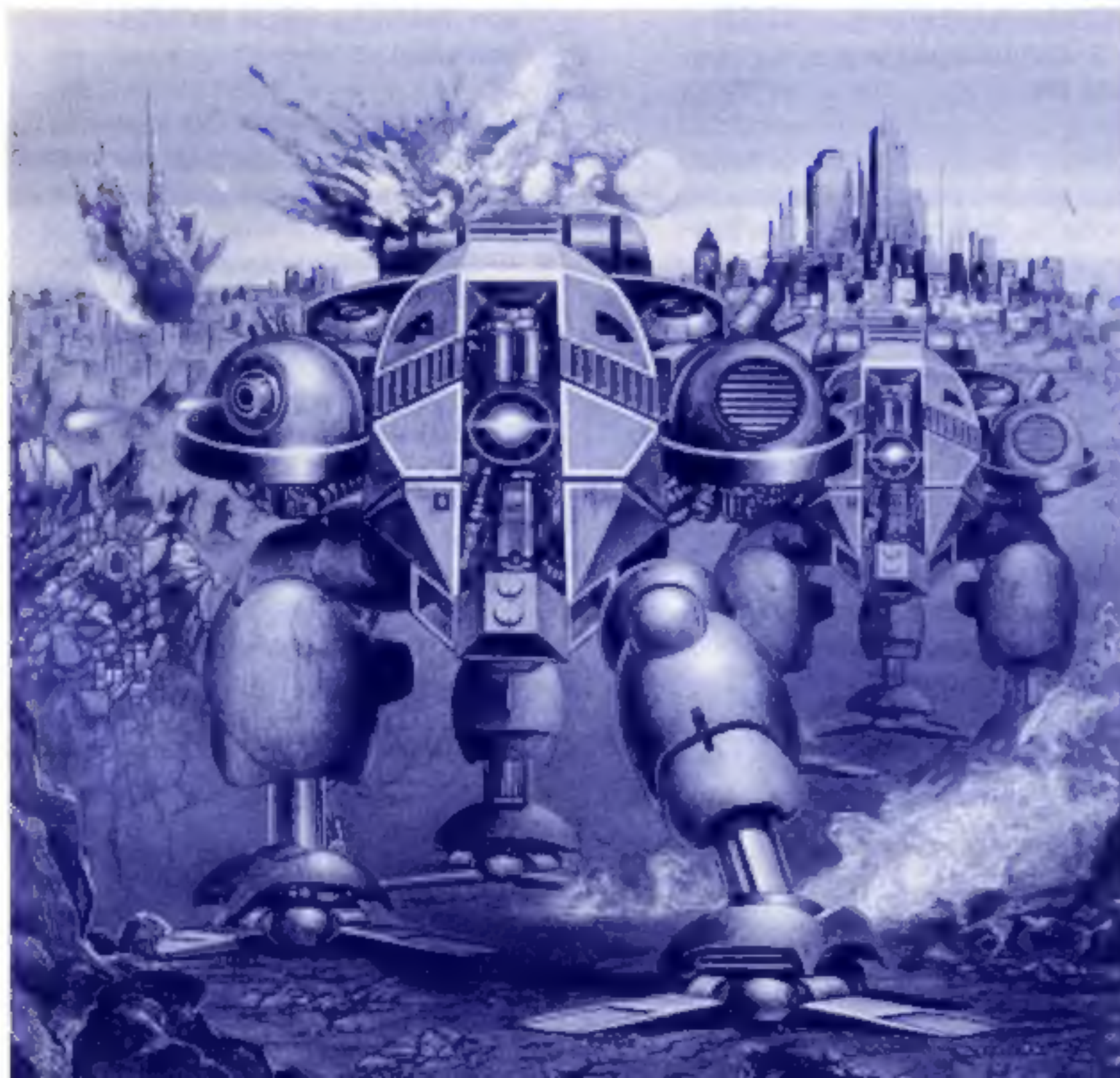


Assault City™



SEGA®

Instructions de chargement:

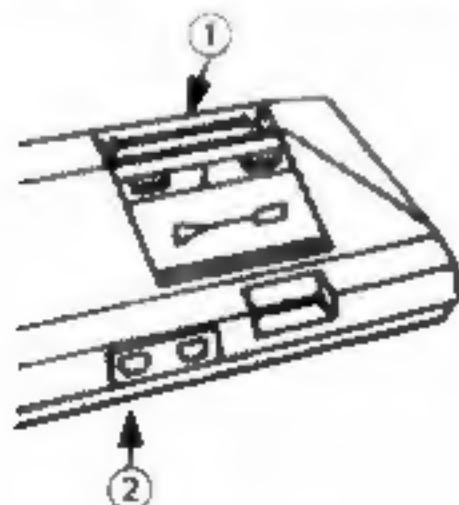
Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. A l'écran de titre, dirigez le synchronisateur optique vers l'écran et appuyez sur la détente pour commencer la partie.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega.

- ① Introduisez la cartouche Mega
- ② Branchez le synchronisateur optique



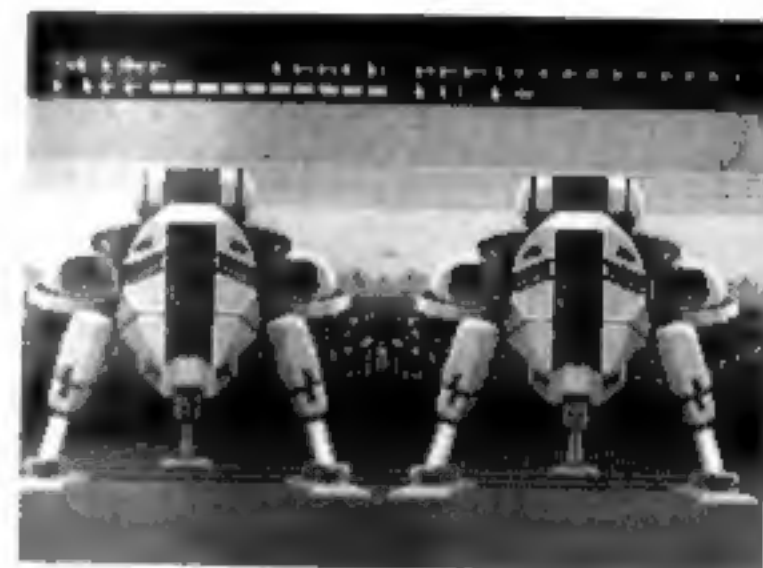
Assault City™

Les robots en pleine folie destructive!

Nous nous trouvons dans un champ de ferraille, où Joe est de service. Mais comme il n'est pas armé, tout ce qu'il peut faire c'est surveiller, chercher, et se demander comment tout cela va se finir.

Tout à coup, il entend un murmure désagréable de derrière un tas de bric-à-brac. Il se précipite vers l'endroit d'où vient le bruit et se trouve nez à nez avec un homme qui se cache. L'étranger pousse devant lui un gros objet métallique de forme oblongue. Comme Joe s'en empare, il se rend compte qu'il s'agit d'un objet inconnu dans la cité, une arme d'assaut.

Un coup part. L'homme s'écroule sur un tas de ferraille, descendu par derrière par un robot. Joe tourne son arme vers le robot et tire à bout portant. La créature explose en une gerbe de ressorts, de charnières et de moteurs. Joe se rend alors compte de ce qu'il a dans les mains. C'est un Bot Blaster, un désintégrateur de robot — la dernière chance de sauver la cité!



Prise des commandes!

① Le synchronisateur optique

Servez-vous de votre synchronisateur optique pour vous frayer un chemin dans Assault City.

Branchez-le dans le bloc de commande 1. Ensuite, il vous suffit de viser et d'appuyer sur la gâchette pour:

- Commencer la partie.



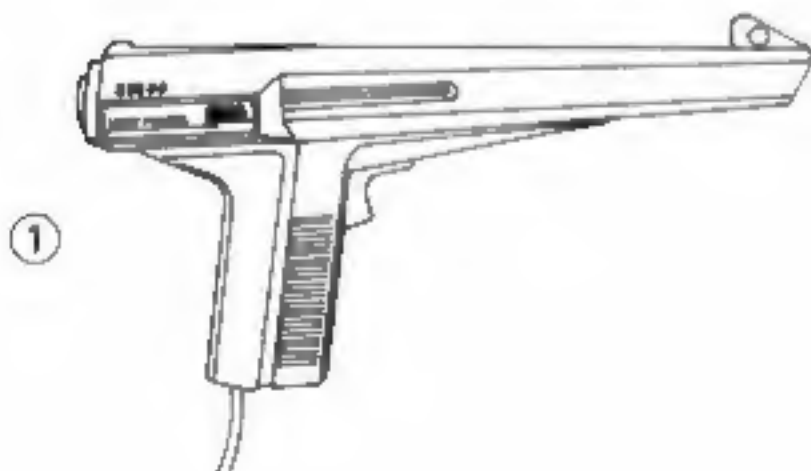
- Faire des tirs d'entraînement
- Descendre l'ennemi sur l'écran de jeu.
- Continuer à la fin de la partie.

Touche de réinitialisation (RESET)

- Appuyez sur la touche RESET pour recommencer la partie à partir des écrans d'histoire.

Touche de pause

- Appuyez sur la touche de pause à tout moment pour interrompre momentanément la partie. Appuyez de nouveau pour reprendre la partie.



A vous d'attaquer!

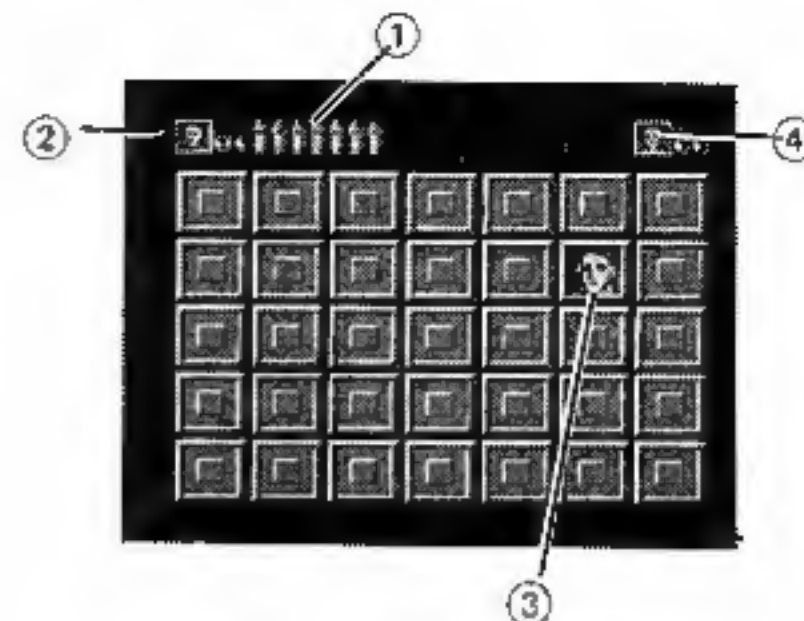
Vous êtes Joe, et vous êtes en possession du Bot Blaster — la seule arme qui puisse anéantir les robots. Pour commencer la bataille, appuyez sur la gâchette à l'écran de titre. (Si vous ne le faites pas immédiatement, vous voyez quelques batailles de démonstration. Appuyez sur la gâchette pendant une bataille de démonstration pour revenir à l'écran de titre.)

Lorsque les écrans d'histoire apparaissent, appuyez sur la gâchette pour vous entraîner au tir.

Entraînement au tir

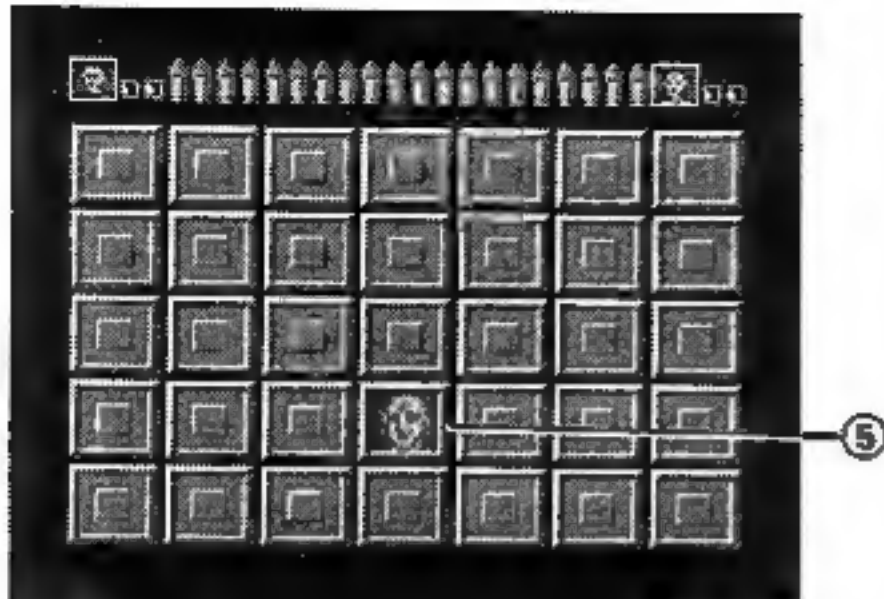
L'entraînement au tir est un test qui sert à déterminer votre talent au tir. Lorsque l'écran d'entraînement apparaît, vous voyez 40 cibles intactes. Elles commencent à se retourner en découvrant un être humain ou un robot.

- ① Balles
- ② Cibles humaines touchées
- ③ Cible humaine
- ④ Cibles robots touchées
- ⑤ Cibles robots



Vous avez 20 balles pour vous entraîner. Visez à travers la lunette du fusil et tirez! Descendez les robots, mais pas les humains. Un flash apparaît au point où votre tir touche l'écran. Au fur et à mesure que vous tirez, vos balles disparaissent de l'écran. Lorsque vous êtes à cours de munitions, ou lorsque toutes les cibles sont retournées, l'entraînement est terminé.

Le nombre de robots que vous touchez détermine le niveau de puissance de départ. Un nombre élevé de robots vous donne un niveau de puissance élevé. (Si vous touchez des cibles humaines, vous êtes trop rapide de la gâchette. Détendez-vous!) Maintenant, la vraie bataille commence!



Le danger est partout dans la ville!

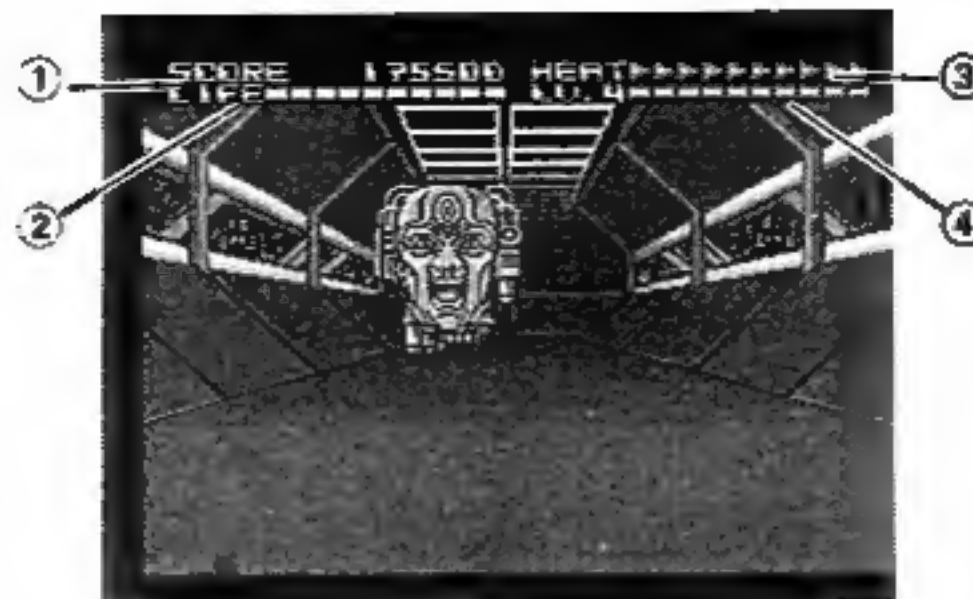
Dans la cité, vous devez rester en vie à la force de votre fusil et descendre tous les robots fous. Réduisez-les en tas de ferraille. N'oubliez pas: ils sont partout et tirent sur vous. Mais ils ne vous rateront pas!

1 Score

Votre score augmente à chaque fois que vous descendez un robot du premier coup.

2 Jauge de vie

Votre jauge de vie est constituée de 10 barres. Des barres s'éteignent et la jauge clignote à chaque fois qu'un ennemi vous touche. Si votre jauge de vie est vide, vous êtes mort! Tirez sur des pastilles de vie pour augmenter votre jauge de vie de quatre barres par pastille.



3 Jauge de chaleur

Votre Bot Blaster chauffe à chaque coup. A mesure que la chaleur augmente, la jauge de chaleur commence à virer au rouge. Lorsqu'elle est complètement rouge, votre arme chauffe trop et vous ne pouvez plus l'utiliser que pour des tirs simples. Laissez votre Bot Blaster refroidir jusqu'à ce que la jauge redevienne bleue. Maintenant, vous pouvez recommencer à tirer en rafale.

4 Jauge de niveau

Elle montre votre niveau de puissance. Le niveau au début de la partie dépend de votre performance à l'entraînement. Au fur et à mesure que vous tirez et gagnez de la puissance pendant la bataille, les barres s'allument dans la jauge. Lorsque les dix barres sont allumées, votre niveau de puissance augmente d'un point.

RoboHawks

Vos alliés, les RoboHawks, planent de temps en temps au-dessus de la bataille. Le RoboHawk jaune est un avion de reconnaissance. Si vous le descendez, tant pis pour vous, vos jauges de vie et de puissance diminuent.

Le RoboHawk bleu transporte des pastilles de vie et de puissance dont vous avez besoin pour gagner! Tirez sur ce RoboHawk pour le faire lâcher des pastilles. Ensuite tirez sur les pastilles pour gagner des points de vie et de puissance.

Pastilles de vie jaunes

Chaque pastille jaune que vous touchez vous permet d'augmenter votre jauge de vie de quatre barres. Surtout, ne les ratez pas quand elle apparaissent.



Pastilles de puissance rouge

Les pastilles rouges augmentent le niveau de puissance de votre Bot Blaster. A chaque fois que vous touchez une pastille rouge, une autre barre de votre jauge de niveau s'allume. Si vous touchez dix pastilles rouges, le nombre de votre jauge augmente d'une unité, pour indiquer que vous êtes passé au niveau supérieur.

Dans les zones 1 à 3, vous pouvez atteindre le niveau 2. Dans les zones 4 à 6, vous pouvez aller jusqu'au niveau 4.

A mesure que votre niveau augmente, la puissance de tir de votre Bot Blaster augmente également. Vous obtenez les résultats suivants lorsque vous appuyez sur la gâchette:

Niveau 0	Tirs simples
Niveau 1 ■	tirs par coup
Niveau 2	Tir rapide automatique
Niveau 3	Rafale à portée étroite
Niveau 4	Rafale à large portée

N'oubliez pas de surveiller votre jauge de chaleur. Si elle chauffe au rouge, votre Bot Blaster redevient une arme à coup simple jusqu'à ce qu'il refroidisse.

Effet de destruction à grande échelle

Quelquefois, lorsque vous tirez sur le RoboHawk bleu, vous détruisez tous les robots à l'écran. Cette destruction à grande échelle peut vous sauver la vie si vous êtes encerclé. Vous n'obtenez aucune pastille de puissance dans le cas d'une destruction à grande échelle.

Zones dangereuses!

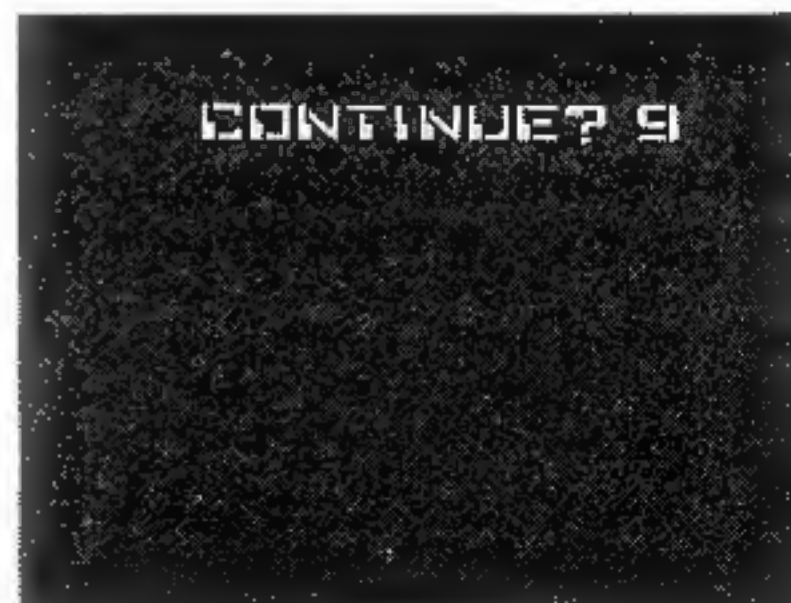
Il y a six zones de danger dans Assault City. Vous allez rencontrer des robots encore plus forts et encore plus déments pendant votre progression dans divers quartiers de la ville. Vous devez traverser une zone avant de pouvoir aller dans la suivante.

Mais ce n'est pas facile de s'en sortir. A la fin de chaque zone, vous devez affronter un robot d'élite, le robot le plus puissant de la section. C'est aussi le plus difficile à détruire, mais vous devez le transformer en tas d'écrous et de boulons avant de pouvoir avancer.

Points bonus et continuation de la partie

Lorsque vous en avez fini avec un robot d'élite, la zone est terminée et vos points bonus sont comptés. Ils sont calculés en multipliant par 1 000 le nombre de barres de vie qui vous restent à la fin de la zone.

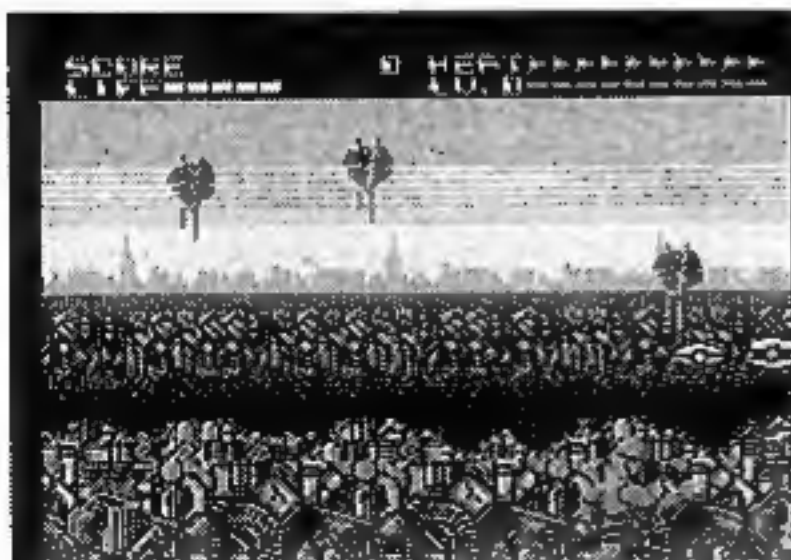
Si votre jauge de vie s'épuise pendant la bataille, vous mourez et la zone se termine. L'écran de continuation apparaît. Il vous permet de reprendre l'assaut depuis le début de votre dernière bataille. Visez l'écran de continuation et appuyez sur la gâchette pour continuer. Si vous laissez le compte à rebours sur l'écran de continuation descendre jusqu'à zéro, la partie est finie.



Zone 1: Attaque dans le champ de ferraille

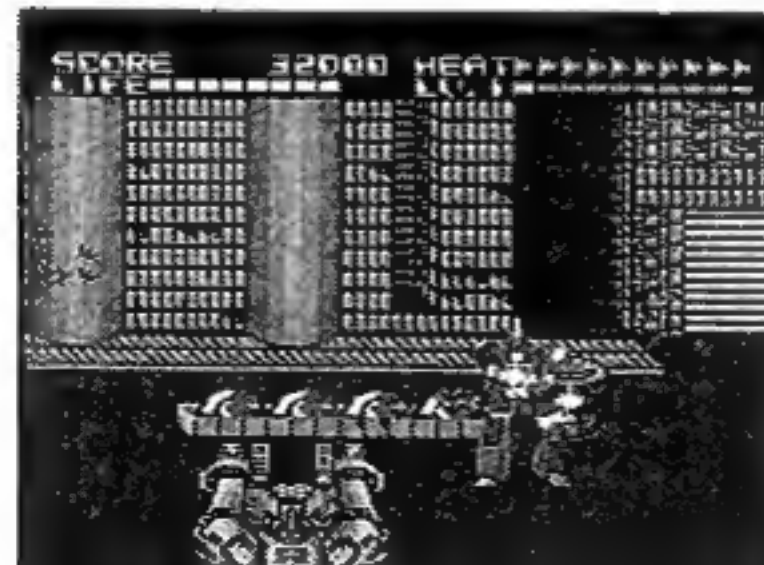
C'est là que votre ami inconnu vous a tendu l'arme anti-robot. Vous devez vous battre pour sortir vivant de cet endroit. Vous affrontez des tas de robots tueurs, des boîtes de fer blanc armées qui ont été programmées pour tirer sur tout ce qui dégage de la chaleur corporelle.

Après avoir détruit les robots au sol, tirez vers le ciel. Lorsque vous touchez le robot volant invisible, ses restes apparaissent. A la fin de cette zone, vous rencontrez les robots de feu. Tirez sur leur canon latéral au moment où il s'ouvre pour faire feu. Il faut cinq coups pour détruire chaque canon. Détruisez le canon de chaque robot, puis prenez vos jambes à votre coup pour sortir du champ de ferraille.



Zone 2: Quartier général de la résistance

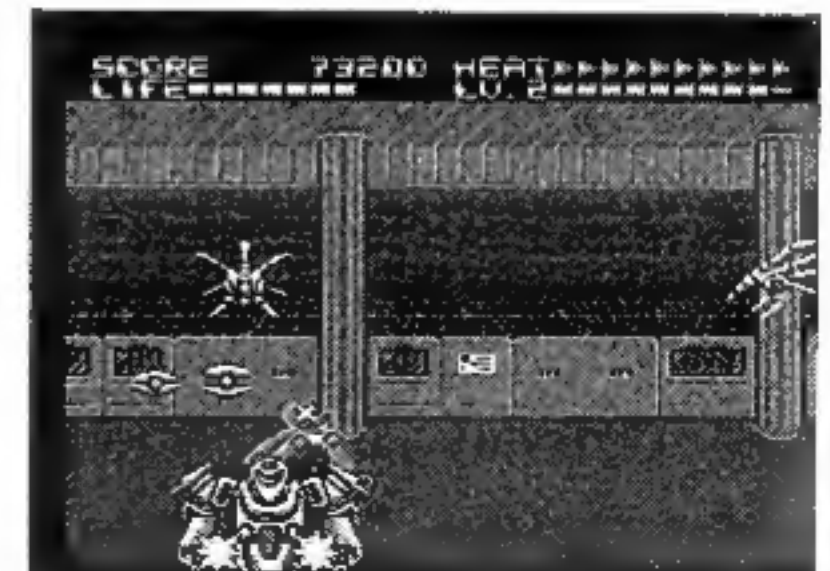
Vous vous trouvez au quartier général de vos forces de résistance, qui est maintenant occupé par un essaim de robots. Vous essayez de savoir qui était l'homme inconnu, et vous cherchez également plus d'informations sur votre Bot Blaster. Il vous faut des yeux derrière la tête pour suivre la progression des attaquants. Tirez sur le robot de tête, l'ennemi le plus vicieux de cette zone. Tirez à ses oreilles pour le rendre fou. Lorsqu'il est vraiment en colère, il change de couleur. Vous pouvez alors le massacrer! Le robot de tête peut projeter des lasers et des boules de feu. Alors, attention à vous.



Zone 3: Le laboratoire d'armes

C'est au laboratoire d'armes que les nouvelles armes sont inventées, développées et fabriquées. Le soldat inconnu y travaillait. Pendant que vous essayez de découvrir quelque chose, faites un sort aux robots envahisseurs.

Le robot aux yeux est l'ultime ennemi du laboratoire. Ce monstre va vous faire une de ces oeillades! Tirez sur les petits yeux lorsqu'ils s'ouvrent. Il faut cinq coups pour détruire un oeil. Dégommez les quatre autres petits yeux, puis visez le gros. Vous devez le toucher encore dix fois avant de pouvoir détruire ce monstre mécanique.



Zone 4: Evasion dans les égouts

Vous vous introduisez dans le réseau des égouts et rencontrez un chercheur qui connaît l'homme du champ de ferraille. Il vous apprend que votre Bot Blaster a une puissance de feu suffisante pour détruire la commande de l'ordinateur central. Tirez pour couvrir le chercheur pendant que vous courez dans les égouts à la recherche d'une sortie. Détruisez les robots. Si vous tirez sur le chercheur par erreur, vous perdez une barre de vie.

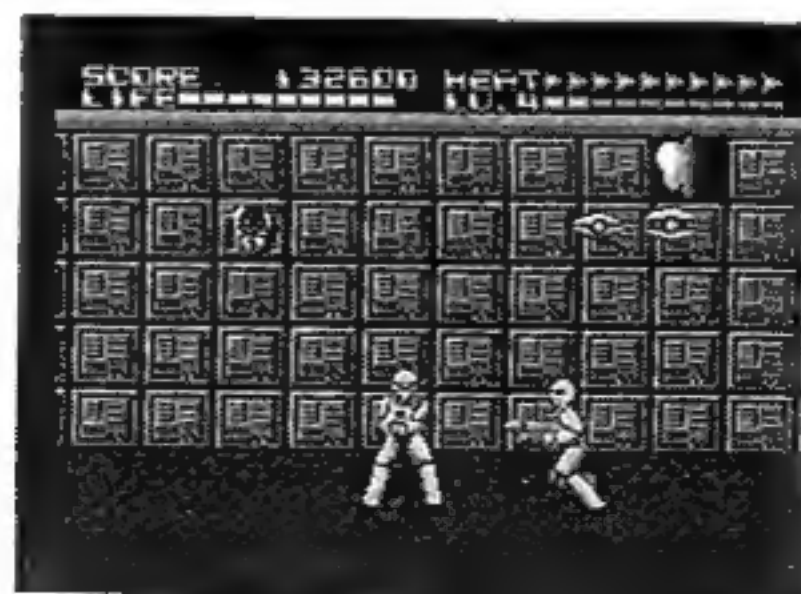
Lorsque vous arrivez au bout des égouts, vous vous trouvez en face de la batterie de missiles. Tirez sur les lanceurs au moment où ils font feu. Il faut cinq coups pour les détruire. Tirez en l'air sur les missiles pour les faire tomber. Si un missile touche le sol, il explose et vous blesse. Tirez dix fois sur les canons souterrains pour les éliminer. Détruisez tous les lanceurs, missiles et canons pour pouvoir aller à la zone suivante.



Zone 5: Attaque des robots gardiens

Vous êtes parvenu au complexe de l'ordinateur central. Faites sauter les robots gardiens qui sont planqués dans les murs pour bloquer le passage. Danger: Ne tirez pas sur les panneaux d'énergie rouge, car cela vous coûterait une vie.

Les robots lanceurs de rockets gardent le complexe. Vous les rencontrerez alors que vous vous croirez en sécurité. Tirez en plein milieu, pendant qu'ils sont immobiles. Dès qu'ils bougent, vous ne pouvez plus les toucher. Tirez sur les rockets en l'air. S'ils atterrissent, ils explosent et vous font du mal!



Zone 6: Cortex!

Vous allez affronter le robot aux yeux et le robot de tête aux portes du hangar de l'ordinateur. Réfléchissez bien à la manière dont vous allez les détruire pour franchir les portes. A l'intérieur, faites sauter les canons en tirant dessus au moment où ils font feu. Détruisez ensuite un des quatre robots ronds qui gardent le cortex, la commande de l'ordinateur central pour tous les robots. Une fois que le cortex est détruit, tous les robots s'immobilisent et la cité est sauvée! Il faut 20 coups pour transformer le cortex en tas de métal fumant.

Comptage des points

Zone 1

Robots tueurs 200 à 300 points
Canon de robot de feu 500 points
Tank de tête de robot de feu
..... 300 points

Zone 2

Robots 100 à 300 points
Robot de tête 500 points

Zone 3

Robots 100 à 300 points chacun
Petits yeux du robot aux yeux
..... 300 points chacun
Grand œil du robot aux yeux
..... 500 points

Zone 4

Robots 100 à 300 points chacun
Lanceurs de missile
..... 500 points chacun
Canon souterrain 1 000 points

Zone 5

Robots gardiens
..... 100 à 200 points chacun
Lanceurs de rocket
..... 500 points chacun
Rockets 300 points chacun
Robots humains aucun point

Zone 6

Robot de tête 500 points
Petits yeux du robot aux yeux
..... 300 points chacun
Grand œil du robot aux yeux
..... 500 points
Canons 300 points chacun
Cortex 500 points à chaque coup

Points bonus

1 000 fois le nombre de barres de vie
restant à la fin de chaque zone

Pénalités

**Si vous tirez sur le RoboHawks
jaune,**

Votre jauge de vie diminue d'une barre.

Votre jauge de puissance diminue:

Au niveau 0, de 1 barre.

Au niveau 1, de 2 barres.

Au niveau 2, de 3 barres.

Au niveau 3, de 4 barres.

Au niveau 4, de 5 barres.

Si toutes les barres de puissance
disparaissent à cause de cette pénalité,
votre niveau de puissance diminue
d'une barre.

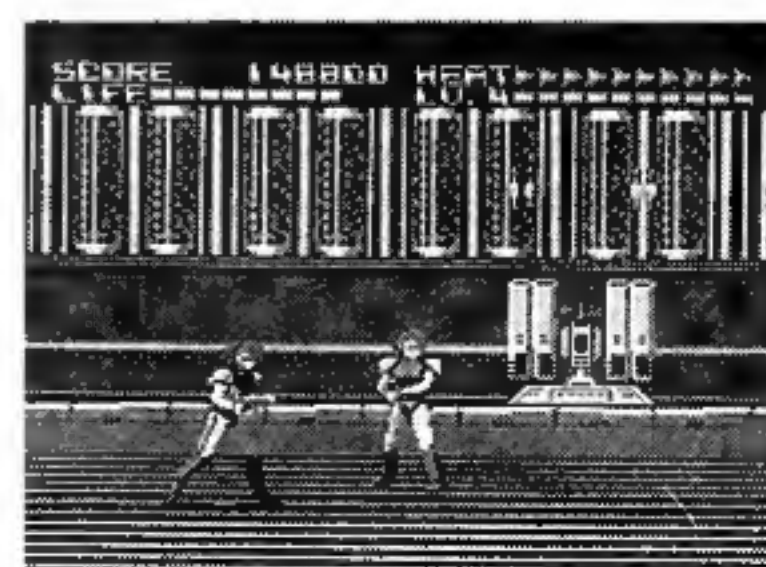
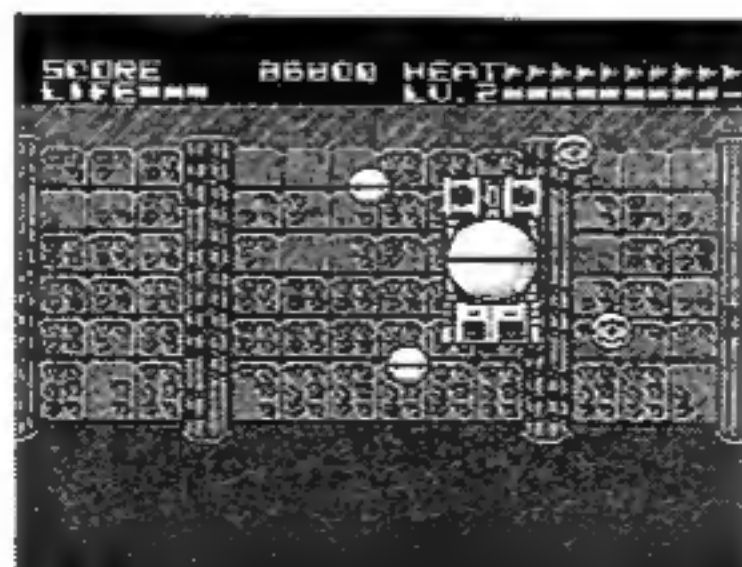
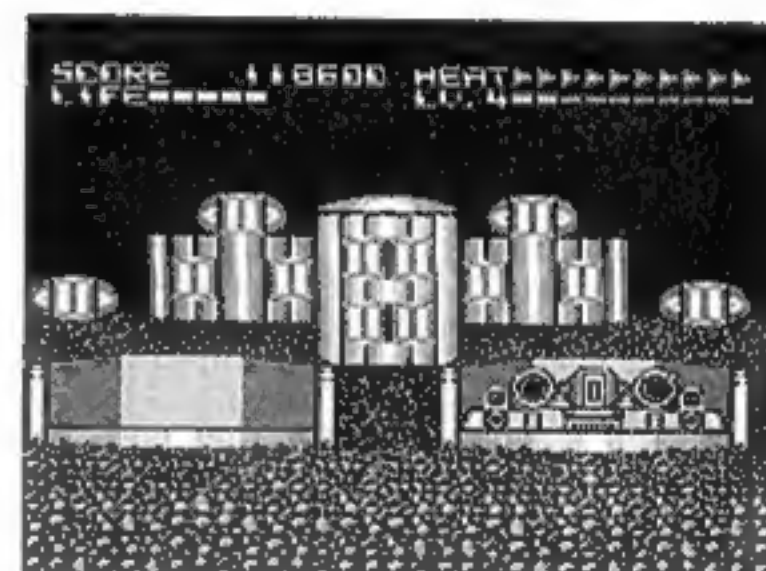
**Si vous tirez sur le chercheur dans la
zone 4,**

Les jauges de vie et de puissance
diminuent d'une barre.

**Si vous tirez sur un panneau
d'énergie rouge dans la zone 5.**
Les jauges de vie et de puissance
diminuent d'une barre.

Conseils pour gagner

- N'oubliez pas que, lorsque vous tirez, l'endroit de l'écran atteint clignote. Regardez où vos tirs arrivent pour vous perfectionner.
- Evitez d'être touché. Tirez AVANT que les robots ne fassent feu sur vous.
- Tirez sur toutes les pastilles de vie et de puissance. Les jaunes vous gardent en vie, et les rouges augmentent votre puissance de feu. Lorsque la bataille fait rage, vous avez besoin de toute l'aide possible!



SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA®
Printed in Japan